BRUTUS 12



EDITORIAL

Ik geloof dat mijn aanwezigheid bij de productie steeds minder op prijs gesteld. Na eerst zaterdagmiddag urenlang uit mijn neus te hebben gegeten, wist ik vandaag Wijka's mooie tekening van de Lobotomus met water te besprenkelen. Niet leuk. Mocht (lees moest) ik hem zelf weer overdoen. Vijf borden volgend weekend ! Ik ben benieuwd wie zich zullen gaan plaatsen. Ik kan in ieder geval mijn aanstaande tegenstanders goed gaan bestuderen. De stakkers .... Eens kijken of Ivo zich weer weet te plaatsen. Dat zou me wel goed uitkomen.
Jaap's brievenrubriek wordt steeds botter, hij weet op iedere zin van zijn schrijvers een semi-leuke opmerking te verzinnen. Als hij zo doorgaat komt hij nooit toe aan zijn ideaal : een OXY geheel gevuld met een letter-column. Overigens willen mijn moeder en ik (voor de 3e maal) ons opgeven voor de spelgroep. Noteren Jaap !!

Teijo

WACHTLIJSTEN:

WEEDBOX (GM Rob van der Burg): Wim Oldenburger, nog 3.
DIPLOMACY (GM Jan Feringa): Chris Frowein, Marc Le Clerq, Mente Heemstra, Jan Haveman, Frank Hoekstra, nog 2.
STAB (GM Guus Lobach): Harry van de Laan, Heino Koning, Chris Frowein, Wim Oldenburger, nog 3.
MACHIAVELLI (GM Rob van der Burg): Jan Herman Veldkamp, Guus Lobach, nog 6.
VAIN RATS (GM Jan Feringa): Harry van de Laan, Wim Oldenburger, nog 5.
SOPWITH: Geen, nog 6.
SNITS' REVENGE (GM Jan Feringa): Jan Herman Veldkamp, Teijo Doornkamp, nog 3.
Denkt iedereen aan de voorkeurslijsten!

ABONNEMENTSGELDEN:

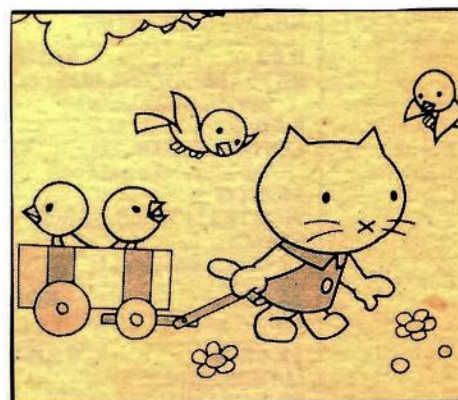
Deze Brutus bevat 20 pagina's en kost derhalve ƒ 1,00 plus evntuele portokosten. Een aantal mensen moet zeer dringend geld overmaken op de girorekening van Guus: 1929742. Hier komen de wanbetalers: Barteld Braaksma, Marc Le Clerq, Donald van Doesburg, Chris Frowein, Jochem van Hal, Han Heidema, Mente Heemstra, Gerrit-Jan Hondelink, Malcolm Martin, Theo Nieuwenhuizen, Frits Schalij, Petr Vader, Ynte Visser.

UIT DEN VERHALENTROMMEL VAN OOM WIM

Boggies

TRICKS USABLE BY CLASS AND LEVEL- BOGGIES

Boggie Level	1	2	3	4	5	6
1	1	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-
6	4	3	2	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-
8	4	3	3	2	-	-
9	5	3	3	2	1	-
10	5	4	3	3	1	-
11	5	4	3	3	2	-
12	5	5	4	3	2	1



Boggies are a subclass of thieves and have the functions of the latter as well as their own. To be a Boggie, a character must have a dexterity of at least I3 and a maximum charisma of 8. I advise you to roll 2D4 for CHR and I2+D6 for DEX if you want to play a Boggie.
Boggies gain IO% experience bonus for CHR lower than 6 and DEX at least I5.
Just as thieves, boggies have D6 for determining the number of hit points they can sustain. They are of NE, CE or CN (rarely!) alignment. As mentioned above boggies have thieving capabilities and their own abilities. If they fill all the requirements (INT at least II and STR at least I2) they also have the abilities of an assassin.
Example: A 6th level boggie is a 4th level assassin is a 2nd level thief. They perform as assassin at 2 levels lower than their own, and at 4 levels lower as a thief.
Though they can be assassins they cannot wear armor other than leather or use all weapons. The weapons they can use are all thief-weapons and as special weapons the Eyefork and so-called strangling-sticks.
The strange thing about the Boggie is that it is not only an occupation but also a race that closely resembles the Halfling. Only Boggies and Halflings who conform to all boggie demands can have the occupation boggie.
The main function of a boggie is performing tricks, of which he can do a certain number each day, depending on his level and the level of the trick. (see table)

The Boggie tricks and their effect will be listed in the next issue of brutus.



BOGGIE TABLE 1

Experience Points	Experience Level	6-Sided Dice for Accumulated Hit Points	Level Title
0–1750	1	1	Bugger
1751–3500	2	2	Cheat
3501–7000	3	3	Liar
7001–14000	4	4	Fraud
14001–28000	5	5	Crook
28001–60000	6	6	Terrorist
60001–100000	7	7	Blackmailer
100001–150000	8	8	Meanie
150001–220000	9	9	Villain
220001–300000	10	10	Pimp
300001–600000	11	10+2	Vice-President of Pimps
600001–900000	12	10+4	General President of Pimps

300000 experience points per level of experience beyond the 12th.

Boggies gain 2 h.p. per level after the 10th.

Bye for now, Uncle William

VOORRONDE NK-DIPLOMACY GRONINGEN

Omdat er de vorige keer een fout in de beschrijving van het Calhamer toernooi-systeem zat, volgt hier nogmaals het volledige systeem :

- als een speler 18 of meer s.c.'s haalt, krijgt hij 30 CP (Calhamerpunten) en de rest 0 CP. Het spel wordt dan onmiddellijk gestaakt.
- als de winnaar(s) minder dan 18 s.c.'s heeft, krijgt iedere speler het minimum van twee scores
  * 3 maal zijn s.c.'s
  * 10 + spelers s.c.'s - max (0 , winnaars s.c.'s-8). De laatste aftrek geldt niet voor de winnaar.

  Eén winnaar krijgt in dit geval een bonus van 2 CP, gezamelijke winnaars niet.

Nogmaals hetzelfde voorbeeld als in de vorige BRUTUS :
Speler A haalt 11 s.c., B 10, C 7, D 4, E 2, F en G geëlimineerd.
Speler A krijgt 10 + 11 + 2 = 23 CP
Speler B krijgt 10 + 10 - max (0 , 11 - 8) = 17 CP
Speler C krijgt 10 + 7 - 3 = 14 CP
Speler D krijgt 10 + 4 - 3 = 11 CP
Speler E krijgt 3 maal 2 = 6 CP
Speler F en G krijgen 3 maal 0 = 0 CP

Er zijn op dit ogenblik precies 35 mensen die zich hebben aangemeld, maar sommigen van die 35 willen nog wel vervangen worden, dus je kunt je nog opgeven. Dit kan gebeuren bij Jan Feringa, Radijsstraat 11b, Groningen, tel. 771297. Zowel op zaterdag 11 als zondag 12 februari zal er tot en met 1907 gespeeld worden, zaterdag vanaf 11 uur, zondag vanaf 10,uur. Zorg dus dat je op tijd bent, vooral op zaterdag !
Hier dan nogmaals het adres van de speelzaal :
Stichting Societeit de Walrus
Pelsterstraat 25
Groningen
tel. 050-128333
Er wordt met ongeveer hetzelfde reglement als in de vorige voorronde in Leiden. Dit houdt hetvolgende in :

1) Overal waar dit reglement niet in voorziet, beslist de centrale GM (in casu ondergetekende = Teijo)
2) Bij alle orders van een vloot in, van of naar Bul, Spa en StP Moet de kust vermeld zijn. Staat de kust er niet, dan is de order ongeldig. Denk dus aan bijv. F StPsc-GOB in het eerste jaar.
3) Bij steunopdrachten aan een andere speler moet de nationaliteit vermeld zijn. Staat deze er niet dan is de order ongeldig.
4) Je eigen steun kappen is onmogelijk. Doe je dit toch dan is die (kap)order ongeldig. Dus bijv. A Bur s A Par ~~xxx~~, A Mar-Bur (illegal)
5) Impliciete orders zijn niet toegestaan. A Bur s A Par-Gas is dus een order aan 1 eenheid, niet aan 2.
6) Alle deadlines zijn centraal en worden 5 minuten voordien aangekondigd. Alle zetten moeten voor de deadline zijn ingeleverd.
7) Op ieder bord wordt een GM aangewezen. Na iedere deadline leest een willekeurige speler allereerst de zetten van de GM voor, daarna leest de GM de zetten van de anderen voor en voert ze uit. Bij onenigheid tussen de GM en een speler beslist de centrale GM.
8) Na de uitvoering van de zetten leveren de spelers hun retreats in (binnen 2 minuten). Conditionele retreats zijn verboden. De voorleesprocedure is weer dezelfde. Incorrecte retreats resulteren in het opheffen van die eenheid.
9) Na de retreats leveren de spelers in de herfstbeurten hun builds/breaks in (binnen 3 minuten). Conditionele builds zijn verboden. De voorleesprocedure is weer dezelfde. Te weinig of incorrecte breaks resulteren in de volgende breakprocedure : breek de eenheden het verst van huis, vloten eerst, alfabetisch.

Omdat voor ongeveer de helft van onze abonnées Brutus het enige blad op dit gebied is wat ze onder ogen krijgen, worden hieronder wat andere blaadjes besproken.

OXYMORON. Het eerste blad in Nederland dat louter ten behoeve van de beoefenaren van postale spelletjes verscheen. Oxymoron heeft een groot aanbod van spelletjes: Diplomacy, Anoniem Diplomacy, Stab, Sopwith, Ace of aces, New Eleusis, Vain Rats, Down with the King, Downfall, Range War, White Box, F Rome, Republic, Absraction.
Jaap Jacobs, de uitgever, staat in de hobby bekend als een enthousiaste regelneef, wat terug te vinden is in de inhoud van Oxymoron en de daarin gebezigde toon.
Jaap Jacobs, Vincent van Goghlaan 16, 2343 RN Oegstgeest.

JE MAINTIENDRAI. Dit blad wordt uitgegeven door drie haagse boys, Ivo Bouwman, Roland Bakker en Hauke Jansen. Aangeboden wordt: Diplomacy, Bourse, 1958, Gesta Danorum I, Youngstown, Koppel-Diplomacy, Galaxy.
Je Maintiendrai ziet er heel verzorgd uit, maar een beetje meer pit zou geen kwaad kunnen. Het drietal is duidelijk aanhanger van het harmoniemodel, wat het blad een ietwat braaf imago heeft bezorgd.
Ivo Bouwman, van Heutszstraat 11, 2593 PC, Den Haag.

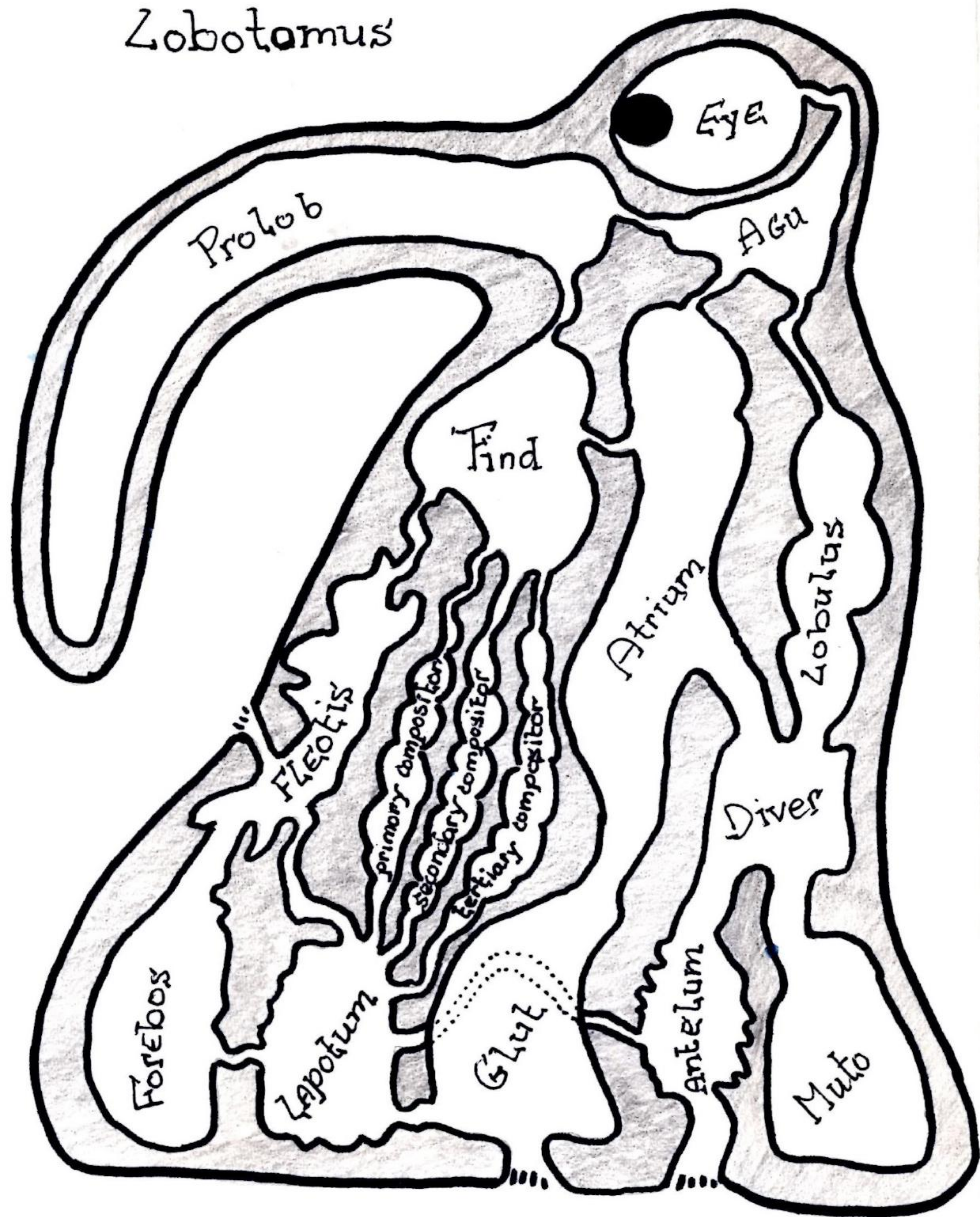
SKILT & FRINT. Dit Vlaamse blad nadert zijn 50^{e} editie en dat is een knappe prestatie van de nog altijd even enthousiaste Roger van de Putte. Er wordt louter Diplomacy in gespeeld en er wordt gewerkt met deadlines om de zes weken. Nederlandse spelers zijn van harte welkom.
Roger van de Putte, Spaanselaan 15, B8300 Knokke-Heist, België.



20 YEARS ON. Een engels blad, dat 3 á 4 keer per jaar verschijnt. Hierin worden alderlei bladen besproken op het gebied van postale spelletjes, rollenspelen en science-fiction. Het accent ligt op Groot-Brittanniëe, maar ook het continent en Noord-Amerika komen aan bod.
Mark Billenness, 20 Winnifred Road, Coulsdon, Surrey, CR3 3JA.

PSYCHO. Ook een Engels blad, dat om de 6 á 7 weken verschijnt. Daardoor is het zeer geschikt voor buitenlandse deelname aan spelletjes.
Aangeboden wordt: En Garde, El Habisco, United, North West Frontier What!, Sopwith, Snits' Revenge, Hare and Tortoise, Game of the Clans, Range War, WWI Naval. Een zeer uitgebreid pakket dus.
Mike Dean, 32 Newlands Avenue, Scarborough, N Yorks, YO12 6PS,

DRAGONLORDS. Deze uitgave is ook afkomstig uit Groot-Brittannië. Dragonlords verschijnt om de twee maanden en is dus ook zeer geschikt voor niet-engelsen om in te speln. De nadruk ligt wat meer op het rollenspel en bevat naar verhouding ook vrij veel artikelen. Het geheel ziet er zeer fraai uit. Aangeboden wordt: Diplomacy, En Garde, Nuclear War, Illuminati, Judge Dredd.
Mike Lewis, Gibraltar Point, White Hill, Tackley, Oxon.


Lobotomus
Eye
Prolob
Agu
Find
Atrium
Lobulus
Fleotis
primary compositor
secondary compositor
tertiary compositor
Diver
Forebos
Lapotum
Glut
Antelum
Muto

"Snit's Revenge" is een stukje postale frivoliteit gebaseerd op het spel met dezelfde naam van de Amerikaanse firma TSR.
De dikke Lobotomi wonen op een groot warm strand waar ze flauw zijn geworden van het meewerken aan Bounty en Bacardi advertenties. Om zich te vermaken hebben ze het spelletje "Snit Smashing" bedacht.
De Snits zijn kleine tweevoeters met grote neuzen die wat rondzwemmen in het warme water van de baai. Af en toe wordt het idyllische leventje verstoord door hun behoefte naar het strand te gaan om zich daar voort te planten. Door het nieuwe spel van de Lobotomi is dit linke soep geworden. De Lobotomi gaan er zelfs toe over een competitie te organiseren. Dan wordt het de Snits te veel en ze slaan terug.
Het spel begint!

REGELS POSTALE VERSIE SNIT'S REVENGE

I. Snit's Revenge kent twee deadlines per beurt. De eerste deadline valt een week voor de hoofddeadline van Brutus.

2. Elke beurt is verdeeld in drie fases:
   a. Snit fase, waarin Snits mogen bewegen én schoppen. Er wordt een aparte deadline voor deze fase gehanteerd, een week voor de hoofddeadline.
   b. Po-po fase. Als de GM de acties van de Snits heeft bijgewerkt beweegt hij de po-po's zoals hieronder wordt beschreven. De uitslagen van a. en b. zullen naar de Lobotomus-speler worden gestuurd.
   c. Lobotomus fase. De Lobotomus geeft bewegingen etc. voor alle Runangitms, Makums en Snorgs en stuurt de orders naar de GM voor de hoofddeadline.

3. Bewegingen. De Lobotomus' organen zijn verbonden door wijde 'geulen' en door smalle 'kanalen'. Slechts twee objecten mogen in één fase door een geul. Slechts een object mag in één fase door een kanaal. Objecten mogen niet meer dan één geul of kanaal in een fase doorkruisen. Snits mogen nooit het Lapotum betreden.

4. Binnenkomst. De Lobotomus heeft drie openingen waar Snits door naar binnen zouden kunnen komen: een geul in de glut en antelum en een kanaal in de fleotis.
Als een Snit de Lobotomus probeert binnen te komen door het fleotis kanaal, dan mag de Lobotomus proberen de Snit te pletten met zijn Prolob. De kansen om in die situatie een Snit te raken liggen als volgt:

Situatie	Benodigde worp op ID6
Eye en Prolob functioneren	I-5
Eye of Prolob defect	I
Eye en Prolob defect	pletten onmogelijk

Pletten verloopt automatisch en tijdens de Snit fase. De Lobotomus hoeft de pletpoging niet te vermelden.

5. Opstoppingen. Als meer objecten dan toegestaan proberen door een geul of kanaal te gaan in een fase, zal de GM met een dobbelsteen bepalen wie daarin slaagt.

6. Schoppen. Snits mogen Snorgs, Makums en Runangitms schoppen met het doel ze te doden en Po-po's met het doel ze te bewegen. Snits mogen elkaar pas schoppen als de Lobotomus dood is. De worp (op een D6) die nodig is voor een gelukte doodschop is een I en 2 (zie ook verder). Snorgs, Makums en Runangitms mogen de Po-po's ook schoppen. Zij moeten een I,2 of 3 op een D6 halen om raak te schoppen.

7. Compositors. Aan het eind van de Lobotomus fase (dus na bewegen en schoppen) produceert elke nog werkende Compositor een Snorg of een Makum naar keuze van de Lobotomus. Bij productie van een Snorg moet de Lobotomus aangeven welk orgaan hij gaat beheren.

8. Snorgs. De organen van de Lobotomus kunnen alleen maar functioneren als ze bediend worden door een Snorg. Elk orgaan heeft één eigen Snorg. Een Snorg mag alleen het orgaan bedienen, dat hij in't begin heeft toegewezen gekregen. Ook het verlaten van het toegewezen orgaan is verboden. Vervangings-Snorgs mogen geproduceerd worden als de nieuwe Snorg erin is gearriveerd. Vervangings-Snorgs kunnen <u>niet</u> aan één van de Compositors worden toegewezen. *en 't orgaan werkt weer*

9. Makums die het Lapotum binnenkomen worden Runangitm aan het eind van de Lobotomus fase.

IO. Runangitms. Deze objecten mogen Snits aanvallen door Chomping. Als een Runangitm raak Chompt, veranderen <u>beide</u> objecten in een opgezwollen massa, genaamd Po-po. Runangitms mogen niet Chompen en schoppen in dezelfde fase.

II. Chomping. In de Lobotomus fase mag elke Runangitm die zich bij een Snit in een orgaan bevindt, die Snit proberen te Chompen. Een Chomp lukt bij een worp van I,2 of 3 op een D6.

I2. Splops. Een Snorg kan getraind worden als Splop, dwz. hij explodeert als een Snit hem raakt met een schop en neemt dan de aanvaller mee in zijn ondergang. Slechts drie Snorgs mogen getraind zijn in een spel en de GM moet verwittigd worden van de locatie van deze Splops aan 't begin van het spel door de Lobotomus-speler.

I3. Po-po beweging. In de Po-po fase stroomt elke vrije Po-po naar de dichtsbijzijnde opening, geblokkeerde routes negerend. Als alle routes geblokkeerd zijn, staat de Po-po stil.

I4. Po-po blokkades. Elke keer als een po-po door een geul of kanaal stroomt of geschopt wordt bestaat er een kans dat de Po-po vast komt te zitten. In een geul gaat het mis bij een worp van een I of 2 op een D6; in een kanaal bij een I,2 of 3 op een D6. Zulke blokkades kunnen verwijderd worden door rake schoppen, waardoor de Po-po het achterliggende orgaan inschiet.



I5. De Vonk. De levensvonk v-n de Lobotomus houdt zich op in een willekeurig orgaan, Behalve het Lapotum. De locatie van de Vonk moet aan de GM door worden gegeven door de Lobotomus-speler aan het begin van het spel. Als het orgaan, waar de Vonk zich bevindt defect raakt, sterft de Lobotomus en de Snit die de Snorg van het orgaan geschopt heeft, krijgt de Vonk.

I6. System Shock. Als er voldoende van de organen van de Lobotomus uitgeschakeld zijn, sterft hij door "System Shock". Het aantal benodigde organen hangt af van het aantal aanvallende Snits, volgens deze tabel:

Snits	6	7-9	I0-I2	I3-I4	I5-I6	I7-I8	I9+
Organen	5	6	7	8	I0	I2	I4

De "System Shock" controle vindt plaats aan het eind van de Lobotomus fase.

I7. Dood. Als de Lobotomus sterft, sterven ook alle Snorgs, Runangitms en Makums en alle Po-po's houden op met stromen. De locatie van de Vonk wordt bekend gemaakt, als hij nog niet bekend is. Snits mogen elkaar nu schoppen en elke die de Snit met de Vonk raakt, neemt de Vonk over. Als de Lobotomus sterft, wordt de Snit-deadline verschoven naar de hoofddeadline.

I8. Snit overwinning. De Snit-speler die de Lobotomus verlaat terwijl hij de Vonk bezit is de winnaar van het spel. EEn gelijkspel is alleen mogelijk als de laatste Snits elkaar tegelijk dood schoppen.

I9. Lobotomus overwinning. De Lobotomus wint als alle Snits dood zijn en de Lobotomus nog leeft. Hij wint ook als alle Snots zich aan het eind v-n een beurt buiten zijn lichaam bevinden.

20. Beginpositie. Elke Snit-speler wordt aan het begin geïnformeerd hoeveel Snits hij heeft (één worp met een D6). De Lobotomus-speler vertelt de GM waar de Vonk zich bevindt en de drie getrainde Snorgs vóór de eerste Snit-deadline. Alle Snits bevinden zich buiten de Lobotomus. De Lobotomus begint met één Snorg in elk orgaan en één Runangitm in het Lapotum.

2I. NMR's. Als een Snit-speler geen orders instuurt, blijven de Snits waar ze zich bevonden en schoppen niet. Als hij het spel verlaat, sterven al zijn Snits. Als de Lobotomus-speler de deadline niet haalt, dan bewegen zijn objecten zich als volgt:

Snorgs die zich buiten hun organen bevinden, bewegen er via de kortste route naar toe.

Makums bewegen op dezelfde manier naar het Lapotum toe.

Runangitms proberen een Snit binnen bereik te Choppen. Zijn er meerdere Snits binnen bereik dan dobbelt de GM.

Alle werkende Compositors maken Makums.

Als de Lobotomus-speler er mee ophoudt sterft de Lobotomus.

22. Verslag. Het spelverslag ziet er als volgt uit:

a. Een lijst met alle acties van objecten in die beurt. Mislukte acties worden onderstreept.

b. Een lijst van alle organen die objecten bevatten en wat die objecten zijn en de details van hun acties. Gedode objecten worden aangegeven met een stippellijn.

c. Een lijst van alle defecte organen.

d. Een lijst van alle geulen en kanalen die door Po-po's zijn geblokkeerd.

Een beweging wordt aangegeven door een naam en een paar organen bv. "Wally Atr-Fin", betekend dat Wally van het Atrium naar Find is gegaan.

Organen worden weergegeven door de eerste drie letters van hun naam. De drie Compositors door Pri,Sec,en Ter. Out betekent: buiten het lichaam van de Lobotomus.

Snits staan bekend onder door de speler gekozen namen.

Snorgs onder een S gevolgd door hun orgaan. S(Atr) is de Snorg die bij het Atrium hoort.

Alle andere objecten worden weergegeven door één letter en hun nummer. Bv. R3 is Runangitm nr. 3 en P6 is Po-po nr. 6.

Objecten die raak geschopt hebben, worden weergegeven door haakjes met daarbinnen een k en de naam van het slachtoffer, bv. (kM5) betekent dat Fred de Snit Makum nr. 5 een schop verkocht heeft. Mislukte schoppen worden onderstreept.

Splops worden aangegeven met Splop en de naam van de overleden Snit tussen haakjes, bv. Splop(Bert) betekent dat Bert een Snorg geraakt heeft en dat hij gedood is door de Splop.



Blokkades worden aangegeven door een paar orgaannamen, bv. Div-Mut betekent dat de Geul tussen Diver en Muto verstopt is.

Snits buiten het lichaam van de Lobotomus worden niet vermeld in het verslag.

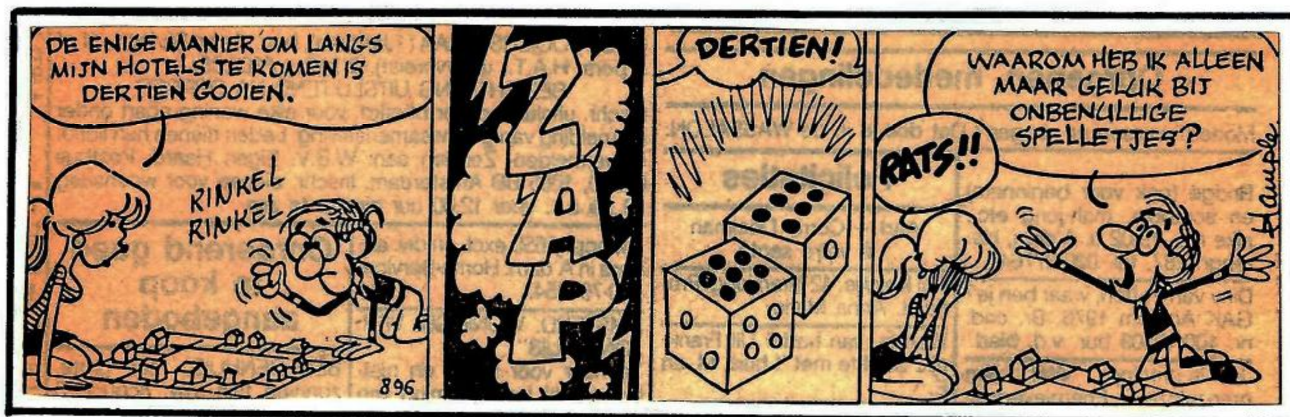
23. De kaart .De volgende verbindingen tussen organen zijn geulen: Out-Glu, Out-Ant, Ant-Div, Div-Mut, Div-Lob, Div-Art, Glu-Art, For-Fle.

Alle andere verbindingen zijn kanalen. Let vooral op het Ant-Lap kanaal achter de Glut.

24. Spelnaam. Het spel staat bekend onder de naam van de Lobotomus en een nummer, bv. Malnuman III is het derde spel waarin de Lobotomus Malnuman wordt aangevallen.

CAMPAGNE REGELS

25. Elke Snit-stam moet een naam hebben. Spelers mogen net zoveel stammen hebben als nodig is voor de campagnes waar ze in spelen.



26. Als een Lobotomus een aanval overleeft, herstellen al zijn organen zich en er mogen drie nieuwe Snorgs een Splop-opleiding gaan volgen.

27. Geen Snit-stam of Lobotomus mag in meer dan één campagne tegelijk actief zijn.

28. Individuele Snits kunnen ervaring opdoen, Snits krijgen één punt voor elke rake schop die ze uitgedeeld hebben, één punt voor aanwezigheid in de Lobotomus als die sterft en één punt voor ontsnappen met de Vonk. Als een Snit drie punten verzameld heeft gaat hij na afloop van het spel een niveau omhoog.

29. Snit niveau bepaalt de kans op een rake trap. De volgende tabel is hierbij van toepassing:

Snit niveau Worp voor schop	I I of 2	2 I,2 of 3	3 I,2,3 of 4	4 I,2,3,4 of 5
Snit niveau Worp voor schop	5 altijd raak			

30. Nieuwe Snits zijn altijd van het eerste niveau.

3I. De GM houdt de ontwikkeling van elke Snit bij, waarbij leeftijd staat voor het aant l gespeelde spelletjes. Als een stam leden moet verliezen, sterven de oudste Snits het eerst.

32. Elke keer als een Lobotomus wint, stijgt hij een niveau. Het aantal Runangitms waarmee de Lobotomus start is gelijk aan zijn niveau.

Met dank aan Mike Dean, Steve Froud, Pete Tamlyn en Wijka Oldenburger.

BESTE BRUTEN

We beginnen met een brief van Heino Koning, die niet zo tevreden was over de behandeling die hij gekregen had van Jaap Jacobs en Marcel Vink.

Heino: Om het even kort samen te vatten, het Spelgroepbestuur van de afgelopen jaren heeft overduidelijk aangetoond niet te kunnen functioneren. Het enige wat ze nog wel goed hebben uitgevoerd is het organiseren van het NK, maar verder? Waar blijft dat pakketje voor de beginnende dippy-speler, heeft het SB daar werkelijk meer dan twee jaar voor nodig?
Jan: De vertraging bij de totstandkoming van het Novice-Package is inderdaad een trieste zaak. Allerlei mensen hebben Hauke Jansen toezeggingen gedaan om een stukje te schrijven, maar tot nu toe is daar bitter weinig van terecht gekomen. Ik denk dat het SB verder zijn taak goed vervult. Het NK loopt prima en het postale gebeuren functioneert ook goed. Wat wil je nog meer? Op de T.V. bij Dieuwertje Blok?
Heino: De sporadische opmerkingen van Ivo in JM over de vergaderingen van het SB spreken boekdelen en ik blijf erbij dat het merendeel van het SB er alleen zit voor hun eigen belang en in het geheel niets doet om Diplomacy te bevorderen.
Jan: Ben ik het totaal niet mee eens en ik kan daar tenslotte beter over oordelen dan jij! Veel SB-zaakjes worden informeel geregeld en daar verneem jij niets van. Ga dus niet alleen maar af op de berichtgevingen van de vergaderingen.
Heino: Jaap vindt dat het SB de Diplomacyspelers van Nederland vertegenwoordigt en vervolgt met de opmerking dat het SB democratisch gekozen is door de spelgroep, waarbij die spelgroep als de Dippy-club kan worden beschouwd. Op pg.2 van de Oxy geeft Jaap een opsomming van de leden van de spelgroep, slechts 19 man.
Het SB vertegenwoordigt dus de spelgroep. Conclusie: de spelgroep zijn de Dippy-spelers van Nederland! En ik speel dan zeker pim-pam-pet. En die andere 120(zoveel zullen het er ongeveer zijn) die lid zijn van JM, Oxy of Brutus doen dus ook maar voor joker mee.
Jan: De spelgroep kan de Dippy-club zijn. De spelers moeten dan wel lid van die spelgroep worden. Daar bestaat blijkbaar niet overweldigend veel aandacht voor. Waarom zou er dan wel veel belangstelling voor jouw Dippy-club zijn?
Heino: Waarom is niet een ieder die abonnée is van JM, Oxy of Brutus ook lid van die spelgroep? Dan zou de spelgroep inderdaad die Dippy-club kunnen zijn. Het NK zou dan een NK voor alleen de spelgroep kunnen uitschrijven, wat dan ook het probleem "beslissen over derden" zou oplossen.
Jan: Het lijkt me kolder om alle abonnées lid te maken van de spelgroep. Er bestaat geen noemenswaardige drempel voor het lidmaatschap van de spelgroep. Iemand die zich dus niet aanmeldt heeft er geen belangstelling voor.
Alleen spelgroepleden mee laten doen aan het NK ben ik helemaal tegen. Het NK moet openstaan voor iedereen. Alle mensen die deelnemen onderwerpen zich door hun deelname aan de besluiten van de spelgroep, in casu het bestuur.
Heino: Marcel Vink bepleit natuurlijk (als penningmeester van DUCOSIM) de waarde van DUCOSIM voor Diplomacy en hij roept dan ook wanhopig uit:(ik citeer)"Is DUCOSIM dan werkelijk zo slecht?". Wat een eigenkennis, Marcel. Inderdaad, voor Dplomacy heeft DUCOSIM geen enkele waarde meer. Het heeft meer te bieden dan Diplomacy alleen, wat dan ook de reden is dat Diplomacy vrijwel niet meer aan de bak komt. DUCOSIM had het Diplomacygebeuren misschien in goede banen kunnenleiden maar ze had (en heeft) te veel andere dingen aan haar hoofd.
Jan: Diplomacy-spelers hebben inderdaad niet veel meer aan DUCOSIM. De zines en de spelgroep (beiden onafhankelijk van DUCOSIM) zorgen voor een ruim aanbod aan speelmogelijkheden. De vraag is hoe DUCOSIM het langzamerhand wegvallen van de goed georganiseerde Diplomacy-tak opvangt.

Opgespaarde niesen verstoren onherstelbare ogenblikken

Heino: Ook Marcel Vink meent dat de meeste spelers al lid zijn van de spelgroep. Hij ziet voor het gemak dus ook maar even een 120 abonnées over het hoofd.
Deze zwijgende meerderheid wil ik hierbij proberen wakker te schudden. PROTESTEER, laat jullie niet langer betuttelen, eis stemrecht!
Jan: Wordt dus lid van de Diplomacy-spelgroep. Aanmelden bij secretaris Jaap Jacobs, Vincent van Goghlaan 16, 2343 RN Oegstgeest.
Guus: Mijnidee over de spelgroep Diplomacy is dat dit een deel van de Diplomacy-spelers is die zich expliciet als zodanig aangemeld hebben omdat zij de promoting van Diplomacy voorstaan en daar ook wat voor willen doen. Misschien zou je dan ook kunnen spreken van een soort "Kerngroep", die geheel belangeloos hun organisatietalent ter beschikking stellen van Diplomacy-spelend Nederland. Als je stemrecht wilt, schroom dan niet je aan te melden.
Teijo: Ik moet zeggen dat het functioneren van de spelgroep mij ook totaal onduidelijk is. Ik ben ooit op een spelgroepsvergadering geweest en heb daar ook meegestemd. Ook heb ik me eens bij Jaap opgegeven om lid te worden van die spelgroep. Later zag ik mijn naam echter nooit meer op de lijst staan, omdat ik geen DUCOSIM-lid was, dacht ik. Ik heb ondertussen van Jan begrepen dat een DUCOSIM-lidmaatschap niet nodig is (iets wat ik ook pertinent weiger), maar het blijft dan wel een gekke zaak dat alle spelgroepsvergaderingen op DUCOSIM-conventies worden gehouden. Ik moet dan ƒ2,50 betalen om mee te mogen vergaderen .....

Dan is er nog wat luchtiger stof van de hand van Hauke Jansen.
Hauke: Wat het poker-artikel betreft sta je tot nu toe alleen, al zul je ongetwijfeld de steun van Peter Dols krijgen. Ik heb geprobeerd het stuk korter te maken, maar dat lukte totaal niet! De voornaamste reden voor mij om het te schrijven was mijn overtuiging dat er onder de Dippy-spelers heel wat goede spelers zijn, maar de meeste kennen de regels niet.
Jan: Onder de Dippy-spelers zullen ook heel wat mensen zijn die aanleg hebben voor go, bridge, Russische Roulette, zakkenrollen of een-en-twintigen. Dat lijkt me echter allerminst een reden om er een artikel aan te gaan wijden. Postale speelbaarheid en/of het criterium van het-conflictsimulatie-zijn, lijken me hierbij de juiste maatstaven.
Hauke: Ivo vond koppel-dippy inderdaad leuk! Je kunt Ivo ook zo heerlijk makkelijk op de kast jagen, ik heb echt genoten bij Jaap thuis. Er hebben zich trouwens al twee koppels aangemeld. Lex Pater/Erik Joustra en Roland/Ivo. Ik zal dus GM worden. Eerlijk gezegd verwachten wij toch minimaal één Gronings koppel!
Jan: Tot mijn grote schrik hoorde ik dat Rob meespeelt samen met Peter Dols. Ik zie de andere mensen die zich al hadden opgegeven nu wit wegtrekken. Haha.
Hauke: Zaterdag trouwens bij Roland "Colditz" gespeeld; een familiespel, gebaseerd op de tv-serie en in mindere mate de werkelijkheid.
In ieder geval moest Jaap, de Duitser, de andere vijf binnen de gevangenis zien te houden, hetgeen hem dus ontzettend slecht lukte. Na drie uur waren er 11 ontsnapt, terwijl er in de tweede WO slechts twintig zijn ontsnapt! Realistisch?
Jan: Als je er achter wilt komen of zo'n spel realistisch is moet je natuurlijk Jaap niet de Duitser laten spelen. Voor zo'n rol moet je een echte terriër hebben, Ivo bijvoorbeeld.

McTeijo

Teijo Doornkamp

De echte zesvoudige alliantie komt zelden voor in postaal Diplomacy. In FTF-spel komt hij echter regelmatiger voor.
Waarom ? In FTF-spel komt het vaker voor dat iedereen op het bord een grote haat voor één andere speler heeft. Niets is dan lekkerder deze éne speler even van het bord te slopen.
Wat ik hier wil bespreken is één van de machtigste (ik geloof de machtigste) verbonden van het bord : Engeland, Italië, Oostenrijk, Turkije, Frankrijk en Rusland.

De voorbereiding

De onderhandelingen voor Spring 1901 zijn ontzettend onbelangrijk. Ieder moet gewoon zijn deel doen.

U ZIET
NOG STEEDS



DE BEUK
ER IN

De zetten Spring 1901
ENG :F Lon-NTH,F Edi-NWS,A Lpl-Yor
FRA :F Bre-ENC,A Par-Bur,A Mar s A Par-Bur
ITA :A Ven-Tyr,A Rom-Ven,F Nap-ION
RUS :A War-Sil,A Mos-War,F StPsc-GOB,F Sev-Rum
AUS :A Vie-Boh,F Tri-Alb,A Bud-Ser
TUR :F Ank-BLA,A Con-Bul,A Smy-Con
Fall 1901
ENG :F NTH-Hol,F NWS-Nor,A Yor-Lon
FRA :F ENC-Bel,A Bur s F ENC-Bel,A Mar-Spa
ITA :A Tyr-Mun,A Ven Tyr,F ION-Tun
RUS :A Sil-Ber,A War-Pru,F GOB-BAL,F Rum ***
AUS :A Boh s (I) A Tyr-Mun,A Ser s F Alb-Gre,
F Alb-Gre
TUR :F BLA ***,A Con ***,A Bul ***

Zo krijgt Duitsland geen builds, voor het perfecte evenwicht. Bovendien zijn de Engelse, Franse, Russische, Italiaanse en Oostenrijkse eenheden al op het uiteindelijke doel gericht. De Turkse eenheden zijn nog uit positie, maar kunnen (Via een convooi naar Sev) het front bereiken. De mindere positie van de Turkse eenheden kan zelfs in het voordeel werken.
Als Duitsland angst krijgt voor de samenwerking kan Engeland hem wijzen op de vloten en beweren dat Oostenrijk het echte doel van de samenwerking is.
Zo rond 1903 zal Duitsland van de kaart verdwenen zijn. Iedereen zal van dat alles geprofiteerd hebben en 5 à 6 centers hebben. Maar als de bondgenoten elkaar niet stabben, moet dit geen punt zijn.
Wat ik hier vermeld heb, is niet de enig mogelijke weg om tot een goed resultaat te komen. Juist de flexibiliteit is het sterke punt van deze samenwerking en wordt alleen begrensd door de fantasie van de zes spelers. Het enige waarvoor zij moeten zorgen is dat er in 1902 en 1903 orde heerst in hun alliantie. Daarna gaat alles vanzelf.

DIPLOMACY: HET EINDE VAN DE DROOM, Fall 1904 (1983 FT) (GM: G.Lobach)

AUS (Wally Koster) : Exit 1903
ENG (Bernd Timmerman) : Anarchy; F NWS; F Wal; A Lpl.
FRA (Ruurd Wiersma) : F NAO-Lpl, F ENG S F Lon ***, F Lon ***, A Gas S F Spa(sc) ***, F Spa(sc) S F Mar ***, F Mar S F Spa(sc) ***.
GER (Graham Smith) : F Nor ***, F Edi ***, F NTH-Lon, A Yor S F NTH-Lon, F Hol-Bel, A Ruh-Bur, A Mos *** (retr: StP)
ITA (Roel Panjer) : F WMS-Spa(sc), F LYO S F WMS-Spa(sc), A Pie-Mar, F TYS-WMS, F ION-Tun, A Bud ***, A Tri-Tyr.
RUS (Remco Zuidervliet) : Anarchy; A War.
TUR (Jan Herman Veldkamp) : F AEG S F Gre ***, F Gre S F AEG ***, F BLA C A Ank-Sev, A Ank-Sev, A Sev-Mos, A Ukr S A Sev-Mos, A Rum-Gal, A Ser-Rum.

Adjustments:

ENG (4-3=1)	: Lpl,-Nor,-Edi,-Lon	-F NWS, - F Wal
FRA (6-1+1=6)	: Home, Spa, Por,-Bel,+Lon	
GER (7+3=10)	: Home, StP, Swe, Den, Hol,+Nor, +Bel,+Edi	+A Mun, + A Ber, +A Kie.
ITA (7+0=7)	: Home, Tun, Vie, Tri, Bud.	
RUS (1+0=1)	: War	
TUR (8+1=9)	: Home, Gre, Bul, Ser, Rum, Sev, +Mos.	+A Con

Press:
Berlin to Rome: France will be open to rape and pillage while the cream of french manhood throws itself against the Siegfried Line. - The Black Kaiser
ITA-World: Het is niet verboden press in te sturen.

DIPLOMACY: 'VROOM VERRAAD', Spring 1901 (1983) GM: Rob vd Burg

AUS (Wim Oldenburger)	: A Vie-Gal, A Bud S A Vie-Gal, F Tri-Alb.
ENG (Erik Smidt)	: F Lon-NTH, F Edi-NRW, A Lpl-Edi.
FRA (Peter Vader)	: F Bre-MAO, A Par-Bur, A Mar-Spa.
GER (Wally Koster)	: F Kie-Den, A Mun-Tyr, A Ber-Hol (imp.)
ITA (Harry van de Laan)	: A Ven-Tyr, A Rom-Apu, F Nap-ION.
RUS (Erik Joustra)	: F StP(sc)-BOT, A Mos-Ukr, A War-Gal, F Sev-BLA.
TUR (Gerrit-Jan Hondelink)	: A Con-Bul, A Smy-Con, F Ank-BLA.

Press:

GM-World: Vergeet niet bij je herfstorders ook je builds op te geven.

ENG-World: De Koning van Engeland deelt aan een ieder mede dat zijn medewerking of tegenwerking af kan hangen van een fles Remy Martin de Napoleon (Cognac) à ± f 120,-.

ENG-FRA: Een toost op onze samenwerking.

ENG-GER: Ik hoop dat je dit spel tot het einde kunt uithouden, met 'De Haas is het Haasje' is dat niet zo geweest. (Helaas voor mij).

ENG-GM: Ik hoop dat je mijn Press begrijpt, zo niet bel 050-770910.

GM-ENG: Valt wel mee! Naar wie moet ik op dat telefoonnummer echter vragen?

ENG-World: De onderhandelingen met U doe ik het liefst telefonisch, nadere bevestigingen kunnen per post.

ENG-World-FRA&GER: Als men mij nodig denkt te hebben en ik heb nog niet gereageerd bel me dan ruim voor de Deadline, ik ben namelijk vrij moeilijk te bereiken.

ENG-TUR&ITA: Als ik jullie binnenkort mag zien, dan graag tot overleg bereid, mits dit geen vernietiging van Frankrijk inhoudt.

RUS-AUS,ENG,FRA,ITA: De poststaking is voorbij, dus laat eens wat van je ... horen/zien en blijf niet zwijgen. Jullie zijn toch geen aapjes?

RUS-World: Kom eens langs! (grapje)

TUR-GM: Wie heeft jou ingefluisterd dat het "zoekraken" niet één der eerste vijandelijkheden van één der deelnemers was en als zodanig in plaats van een goed gelukte operatie een reden om de deadline te verzetten?

GM-TUR: Bij mijn weten is geen der deelnemers bij de produktie of verzending van 'BRUTUS' betrokken. Mochten er echter infiltranten, huurmoordenaars, enz. aktief zijn, dan graag even waarschuwen!

TUR-World: Natuurlijk doet iemand als ik zulke vervelende dingen niet, maar wie weet wat voor schurken er onder ons zijn.

GM-TUR: Opa is altijd hevig geïnteresseerd in goede schurkenstreken!

TUR-World: Ik had jullie nog gelukkig nieuw jaar willen wensen, maar ik geloof niet dat dat in februari nog echt inslaat.

GM-World: Ik was dezelfde mening toegedaan. Daarom heb ik dergelijke Press maar verder achterwege gelaten.

GM-World: Ik kan niemand garanderen dat ik vlak voor de Deadline telefonisch bereikbaar ben, daarom is een brief altijd veiliger. (Telefonisch wijzigen kan dan uiteraard nog steeds!)

&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&

DEADLINES VAN DE SPELEN

Peter Dols, Peter Aars en Wally Koster:
WOENSDAG 29 FEBRUARI 18.00

Alle andere Gamesmasters:
VRIJDAG 2 MAART 18.00



DIPLOMACY : You too ? , Spring 1906 (GM Teijo Doornkamp) , 1983 FS

AUS (Jan Feringa) :A Rum-Bul,A Ser s A Rum-Bul,A Tri-Alb,A Vie-Boh,A Bud-Gal

ENG (Roland Bakker) :A Yor xxx,F Swe-Nor(retr. GOB),F Den s (G)A Kie xxx, F NTH-Nor,F Lon-ENC,F Lpl-IRS

FRA (Jochem van Hal) :F Mar-Pie,F NAO-MAO,F IRS-ENC,F Bel s A Hol xxx,A Hol s (G)A Kie xxx,A Ruh s (G) A Kie xxx,A Bur s A Ruh xxx

GER (Rob v/d Burg) :A Kie s (E) F Den xxx,A Mun s A Kie xxx,A Sil s A Mun xxx

ITA (Roger v/d Putte) :A Gal-Rum,F ADS-Tri,A Pie-Ven,F AEG s (A)A Tri-Alb(NSU)

RUS (Ivo Bouwman) :A Fin s F BAL-Swe,F BAL-Swe,A War-Gal,F BLA-Con,A Con-Smy

TUR (Paul Michel) :A Smy-Gre,F AEG c A Smy-Gre,F Bulsc s A Smy-Gre(disb.) A Ank-Sev

PRESS :

AUS-TUR : Insgelijks.

AUS-RUS : Voor Ivo Bouwman is Rusland te groot.

AUS-GER : De Fransen zullen dit keer niet in de Berezina maar in de Rijn verzuipen.

Franz-Joseph-World : Ik ga wintersporten in Tyrol. Moeders hou je dochters binnen.

ITA-FRA : Foei, foei, het taamt een Franse Koning niet zo'n laag bij de grondse taal te gebruiken.

ITA-RUS : Ja doe dat, daar zit ik nu al jaren op te wachten.

RUS-TUR : Het spijt me, maar ik ben aan handen en voeten gebonden.

RUS-ENG : Boontje komt om zijn loontje.

RUS-BRUTUS : Wat gaan jullie nu weer voor een voorplaat verzinnen of houden jullie gewoon de vorige aan.

TUR-ITA : Ik meende het allemaal niet zo kwaad, feit is wel dat je het beter hebt begrepen dan de GM.

TUR-RUS : Maak je borst maar nat voor Groningen en het vervolg van You too.

TUR-ENG : U2 woddt zeker niet meer zo vaak gedraaid op je platenspeler, we horen althans weinig meer van je in de press.

GM-World : Jan heeft een nieuw telefoonnummer : 771297

VAIN RATS : Thw war of the sewer , Spring 1902 (GM Teijo Doornkamp)

AUS (Wally Koster) :A Bud-Gal

ENG (Peter Dols) :F Lon-ENC,A Wal-Bre,F Nor NMR

FRA (Jan Herman Veldkamp) :F ENC c (E) A Wal-Bre,F Bre-ENC,A Bel-Hol,A Par-Bur,A Spa-Por

GER (Yvonne Buter) :A Mun-Ruh,A Boh-Sil,F Den-NTH,A Ber-Pru

ITA (Harry van de Laan) :F TYS-GOL,F Nap-ION,A Tri-Vie,A Vie-Gal,A Ven-Tir

RUS (Jan Feringa) :F GOB-BAL,A War-Sil,A StP-Liv,F Sev s A Rum xxx (illegal)

TUR (Chris Frowein) :A Bul-Gre,F BLA c (R) A Rum-Ank,A Con-Bul,F Smy-AEG

PRESS:

AUS_ITA & TUR : Durven jullie wel ?

GER-AUS : Hoezo ken je mij nog niet, ik, Yvonne de verschrikkelijke ? Overigens, als je je bootjes met soldaatjes wilt laten vliegen ('es wat anders dan zwemmen en marcheren) (tevens je enige overlevingskans) probeer dan de bezemsteel van Eucalypta. Wel vriendelijk vragen.

World-Rus : Uúúhh Jan, Doe niet zo èng.

GER-World : Kom op jongens, bots 'es lekker tegen de Rus aan.

GER-GM : Noem me nooit weer zo, of ik kijk je niet meer aan.

GM-GER : Beg your pardon, miss.

W.Hole-Miss Cinderella and Son : Congratulations and keep your poot stiff about Jojo.

the Invisible One-ITA : Parijs is slechts doorreisplaats, niet mijn eindbestemming.

CHATEAU HAUT KOENIGSBOURG 2 (GM Peter Aars)

Alphonso le Malin is al meteen in de moeilijkheden: een smerige lizard. Dapper trekt Alphonso z'n zwaard en hij begint het gevecht. De lizard is snel en handig. Hij deelt dan ook heel wat schade uit. Alphonso knokt dapper terug. Dankzij één van zijn aankopen weet hij drie rake klappen alsnog ongedaan te maken. De lizard wankelt maar deelt nog een forse haal uit die doel treft. Alphonso besluit te vluchten. Zijn vlucht lukt meteen hoewel de lizard met zijn klauwen nog een stukje rug openhaalt...
Beertje Colargol zet er flink de sokken in. Hij laat het ravijn achter zich en rent recht op zijn doel af.Vanwege het vele struikgewas maakt dat nogal wat lawaai. Een doornige struik laat wat pijnlijke krassen achter. De begroeiïng verdicht zich.
Otje gaat omzichtig te werk. Hij loopt van struik naar struik en kijkt en luistert uiterst scherp in het rond. Zou hij wat zien of horen? De vogeltjes zingen een bekend wijsje.
Macho Hracho trekt zich van de drassige bodem niets aan en stampter dusdanig hard door dat de blubber hem tot de oksels spat. Hij nadert een rotswand rechts en rechtsvoor hem. De bodem wordt al steviger.
Oberon ziet het nu al niet meer zitten. Zou hij de weg kwijt zijn? In ieder geval barst hij in snikken uit.



Zou De Monnik hypnotische krachten bezitten? Nadat hij en Killer Kane elkaar eens diep in de ogen keken blijft Killer Kane wazig voor zich uitstaren.De Monnik loopt weg maar blijft Killer Kane ondertussen goed in de gaten houden. Hij houdt Killer Kane dusdanig in de gaten dat hij bijna op iets anders botst. Het is een rauwe kreet die hem voor zich doet kijken. Uit de bosjes springt een fris uitziende goblin. De Monnik trekt bleek weg en roept:"Help me Killer Kane en je krijgt een voedselpakket!"
Frits Spits zet het op een sprint. Links van hem ligt een ravijn.Achter zich hoort hij nog steeds een klagelijk geknor. Het geknor wordt zachter en zachter.
TeijoHasji vertrouwt het zaakje niet. Hij trekt zijn zwaard en loopt al prikkend verder. Na 20 meter gaat hij op zijn hurken zitten. Het is vrijwel stil om hen heen.Er murmelt wat water; het "sjompt" hier.Links van hem schijnt een pad te lopen. Voorzover de mist het niet vertekent.

PRESS
MONNIK-GM: Hoeveel levert Killer Kane op aan stamina?
GM-MONNIK: In ieder geval meer dan een postduif.
ALM-GM : De naam is le Malin, de slimmerik, dat is de naam van een beroemde adellijke familie, jongeman.
GM-ALM : Vergeef me, heer.
BC-MH : Waar heb je een barometer voor nodig?
KK-MONNIK: Samen uit - samen thuis.



RUS-AUS : Als jij niet uitkijkt ben jij de eerste speler die van 't bord ligt voordat de anderen kans hebben gezien zich voor te stellen.
RUS-GM : Misschien helpt het als je nuchter adjudiceert.
TUR-World : Geven we deze GM nog een kans of vragen we direct een ander. En hij is nog Nederlands kampioen ook.
TUR-ITA & RUS : Laat de roos in Budapest rustig bloeien jongens.
ITA-AUS : Oké, oké, ik ga al weg !
GM-World : Jan heeft een nieuw telefoonnummer : 771297

DIPLOMACY: ZA ROEBEZJOM (GM Peter Aars), Spring 1903, 1983 MB

AUS (Pieter Stolk) : A Gre-Bul, A Tri-Bud, A Bud-Gal, F Alb-Tri
ENG (Han Wienbelt) : F Nor S F NTH, F NTH S F Nor, F Lon-Wal, A Yor S F Lon-Wal
FRA (Jan Herman Veldkamp): F ENG-Pic, A Par S F ENG-Pic, F IRI-ENG, A Mar-Bur, A Gas S A Mar-Bur
GER (Heino Koning) : A Bel-Pic, A Bur-Gas (retreat Mun), A Ruh-Bur, A Hol-Bel, F Den S F Ber-BAL, F Ber-BAL
ITA (Roland Bakker) : A Ser S (A) A Gre-Bul, F ION-AES, F Nap-ION, A Tun xxx, A Ven xxx
RUS (Tom Mendel) : F GOB-BAL, A StP-Nor, F BLA-Rum, A Ukr S F BLA-Rum
TUR (Jaap Jacobs) : F Sev S F Arm-BLA, F Arm-BLA, A Ank-Con, A Bul-Con (disbanded), A Rum S F Sev (disb.)

PRESS:

ENG-FRA : De kroegen in Liverpool en Londen zijn gesloten voor Franse matrozen.
ENG-FRA : (Nog) gefeliciteerd. Duitsland nog uitgenodigd?
ENG-World: Diplomacy'ers doen het bij Wilton F.
GER-FRA : Je hebt iets aantrekkelijks......
GER-ITA : Laat je (n)iets wijsmaken.
GER-AUS : Pas op je rug.

WEEDBOX: DOELZOEKERS 6 (GM Peter Aars)

JHV-TD: Ik rekende zo op je!
GM-JHV+TD: En ik op jullie. Jullie mogen ook best samen de oplossing inzenden, misschien zijn jullie dan net slim genoeg.

WEEDBOX: SCHOT IN HET DUISTER, Turn 3 (GM: Teijo Doornkamp)

		A	B	C
Roel Panjer	1.	1b, 48a, 49b	39a	xxx
	2.	53a	27a	16a
Rob vd Burg	1.	47b	1a, 4b	4b
	2.	4b	39b	17a
Wally Koster	1.	7b	4a, 7b	xxx
	2.	48a	xxx	xxx
Niek v Diepen	1.	17a, 39b	8a	8a
	2.	47a	2a	xxx

Press:
GM-NvD: Ik vond het wijselijker niet op dat ding te reageren. Hij hangt nu bij de kerstkaartjes. Nog bedankt!
WK-NvD: Wees blij dat we geen familie zijn.

VAIN RATS: RATTENKONING (GM Wally Koster) Spring 1904

AUS (Peter Aars) : A Bul sproeit weer, A Bud-Tri, A Vie S A Bud-Tri, A Gal S A Vie ***

ENG (Jan Feringa) : F Bel-NTH, F MAO-NAO, F NTH-Nor, F Nor-StP(nc), F Lon-Wal

FRA (Guus Lobach) : F Naf S F WMS-Tun, A Gas ***, A Par ***, A Mun-Sil, F WMS-Tun, F Bre-MAO

GER (Ynte Visser) : NMR 2. Heeft A Ruh, F Den, A Kie, A Ber

ITA (Teijo doornkamp) : A Smy S (R) F BLA-Con(NSO), F Nap-TYS, A Boh-Sil, F Tun S F TYS-WMS(NSO, retreat ION), F TYS-GOL, A Tir-Pie

RUS (Rob van der Burg) : A Sev S A Rum ***, F BLA S A Rum ***, A Rum ***, A Mos-Ukr, A Pru-Ber, F Swe S A Fin-Nor, A Fin-Nor

TUR (Remco Zuidervliet, Anarchy): Heeft F Ank, F AEG

Door toedoen van A Bul verdwijnt ditmaal (R) A Rum van het bord.

PRESS:

GM-World	: Denk om de woensdagse deadline.
ENG-GM	: Als wij jouw ratten zijn mag je wel iets beter voor ons zorgen. Vooral die aan de overkant ziet er beroerd uit.
ENG-ITA & AUS	: Jullie hebben allebei een rotkop. Discussie gesloten.
AUS-ITA	: Beter een oliebol dan een krentemik.
AUS-ITA,ENG,RUS	: Joepie Hoi Hoi!
ITA-AUS	: Beter een puistekop dan een lepralijder.
ITA-World	: Look out there is a monster coming.
GM-ITA	: Ik kom eraan retteketet boem boem.
Redaktie-Ynte	:



GAMESTART SOPWITH (GM Jan Herman Veldkamp)

Vliegveld-verdeling:
A1 : Roel Panjer
A10: Wim Oldenburger
J19: Harry van de Laan
S10: Wally Koster
J1 : Peter Aars
S10: Pieter Stolk

Iedereen krijgt 12 damage en 16 ammo points.
Namen van de piloten bij de eerste orders s.v.p.

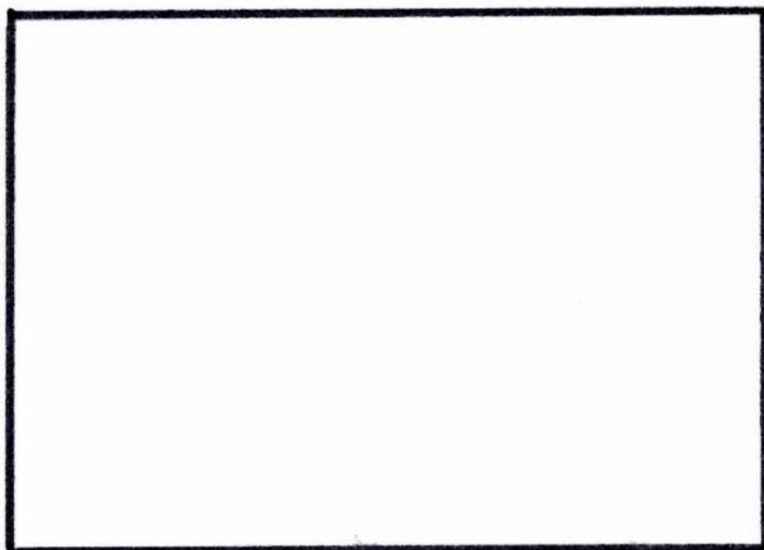
Wolken:					
I	OI7	PI7	QI7	QI6	PI6
II	LI5	MI5	NI5		
III	I7	J7	J8		
IV	H3	I4	J4		
V	CIO	CII	DII	EII	
VI	K3	L3	M4	N4	

Indien gewenst kan ook het type vliegtuig gekozen worden (Boeing 747 Tupolev etc.) ; niet dat het iets uitmaakt .
Kaarten en/of regels zijn op aanvraag bij mij te krijgen.

drukwerk

DUCOSIM-conventie 17 maart, Remise Utrecht

Groningen is beter dan de rest van de wereld



Rob van der Burg	Boraxstraat 26	9743 VP	Groningen	050-712240	
Teijo Doornkamp	Esdoornlaan 732	9741 MJ	Groningen	050-770910	
Jan Feringa	Radijsstraat 11b	9741 BJ	Groningen	050-771297	
Guus Lobach	H.Molemastraat 32	9989 AZ	Warffum	05950-2133	Giro:1929742
JanHerman Veldkamp	Galkemaheerd 81	9736 BG	Groningen	050-418906	
Peter Aars	Oude Meerdijk 87	7824 RS	Emmen	05910-28509	